

Riferimento dei Plug-in



Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Sabine Pfeifer, Heike Schilling

Traduzione di Filippo Manfredi

Le informazioni contenute in questo manuale sono soggette a variazioni senza preavviso e non rappresentano un obbligo da parte di Steinberg Media Technologies GmbH. Il software descritto in questo manuale è soggetto ad un Contratto di Licenza e non può essere copiato su altri supporti multimediali, tranne quelli specificamente consentiti dal Contratto di Licenza. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere copiata, riprodotta o in altro modo trasmessa o registrata, per qualsiasi motivo, senza un consenso scritto da parte di Steinberg Media Technologies GmbH.

Tutti i nomi dei prodotti e delle case costruttrici sono marchi registrati (™ o ®) dei rispettivi proprietari. Windows XP è un marchio registrato Microsoft Corporation. Windows Vista è un marchio registrato o un marchio di Microsoft Corporation negli Stati Uniti d'America e/o in altre Nazioni. Il logo Mac è un marchio registrato usato su licenza. Macintosh e Power Macintosh sono marchi registrati.

Data di pubblicazione: 4 Giugno 2009

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2009.

Tutti i diritti riservati.

Indice

5	Gli effetti plug-in inclusi
6	Introduzione
6	Plug-in di Delay
7	Plug-in di Distorsione
8	Plug-in di Dinamica
13	Plug-in di Filtro
15	Plug-in di Modulazione
21	Altri plug-in
23	Plug-in di Restauro Audio – Grungelizer
23	Plug-in di Reverbero – RoomWorks SE
24	Plug-in Spaziali
25	HALionOne
26	Introduzione
26	Parametri di HALionOne
28	Indice analitico

Introduzione

Questo capitolo contiene le descrizioni degli effetti plug-in inclusi e dei relativi parametri.

In Cubase AI, gli effetti plug-in sono organizzati in numerose differenti categorie. Questo capitolo è organizzato allo stesso modo, con i diversi plug-in elencati in sezioni separate per ciascuna categoria di effetti.

⇒ La maggior parte degli effetti inclusi è compatibile con lo standard VST3; ciò è indicato da un'icona davanti al nome del plug-in, come visualizzato nei menu di selezione (per maggiori informazioni, consultare il capitolo "Effetti audio" del Manuale Operativo).

Plug-in di Delay

Questa sezione contiene le descrizioni dei plug-in della categoria "Delay".

MonoDelay



Si tratta di un effetto delay mono che può essere basato sul tempo, oppure che può utilizzare impostazioni di tempo impostate liberamente.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Delay	Viene qui specificato il valore nota di base per il delay se il pulsante sync è attivato (1/1–1/32, regolari, terzine o col punto). Se il pulsante sync è disattivato, si imposta qui il tempo del delay in millisecondi.
Pulsante sync acceso/spento	Il pulsante sotto la manopola Delay Time consente di attivare/disattivare la sincronizzazione al tempo. Se è disattivato, il tempo del delay può essere impostato liberamente con la manopola Delay Time, senza sincronizzazione al tempo.
Feedback	Imposta il numero di ripetizioni per il delay.
Filter Lo	Il filtro agisce sul loop del feedback del segnale dell'effetto e consente di prolungare le basse frequenze da 10Hz fino a 800Hz. Il pulsante sotto la manopola attiva/disattiva il filtro.
Filter Hi	Il filtro agisce sul loop del feedback del segnale dell'effetto e consente di prolungare le alte frequenze da 20 Hz fino a 1.2 kHz. Il pulsante sotto la manopola attiva/disattiva il filtro.
Mix	Imposta il bilanciamento del livello tra il segnale effettato e il segnale non effettato. Se MonoDelay viene usato come effetto in send, questo parametro andrebbe impostato sul valore massimo, dato che è possibile controllare il bilanciamento del segnale effettato/non effettato con il send (mandata).

PingPongDelay



Si tratta di un effetto delay stereo che alterna ciascuna ripetizione del delay tra i canali sinistro e destro. L'effetto può essere basato sul tempo oppure può utilizzare impostazioni di tempo del delay specificate liberamente.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Delay	Viene qui specificato il valore nota di base per il delay se il pulsante sync è attivato (1/1 – 1/32, regolari, terzine o col punto). Se il pulsante sync è disattivato, si imposta qui il tempo del delay in millisecondi.
Pulsante sync acceso/spento	Il pulsante sotto la manopola Delay Time consente di attivare/disattivare la sincronizzazione al tempo. Se è disattivato, il tempo del delay può essere impostato liberamente con la manopola Delay Time, senza sincronizzazione al tempo.
Feedback	Imposta il numero di ripetizioni per il delay.
Filter Lo	Questo filtro agisce sul loop del feedback e consente di allungare le basse frequenze fino a 800Hz. Il pulsante sotto la manopola attiva/disattiva il filtro.
Filter Hi	Il filtro agisce sul loop del feedback e consente di prolungare le alte frequenze da 20 Hz fino a 1.2 kHz. Il pulsante sotto la manopola attiva/disattiva il filtro.
Spatial	Questo parametro imposta l'estensione stereo per le ripetizioni sinistra/destra. Girare la manopola in senso orario per ottenere un effetto stereo "ping-pong" più pronunciato.
Mix	Imposta il bilanciamento del livello tra il segnale effettato e il segnale non effettato. Se PingPongDelay viene usato come effetto in send, questo parametro andrebbe impostato sul valore massimo dato che è possibile controllare il bilanciamento del segnale effettato/non effettato con il send (mandata).

Plug-in di Distorsione

Questa sezione contiene le descrizioni dei plug-in della categoria "Distortion".

AmpSimulator



AmpSimulator è un effetto di distorsione, che emula il suono di varie combinazioni di amplificatori per chitarra e cabinet di vario genere. E' disponibile un'ampia selezione di amplificatori e modelli di cabinet.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Drive	Regola la quantità di overdrive dell'amplificatore.
Bass	Controllo di tono per le basse frequenze.
Middle	Controllo di tono per le medie frequenze.
Treble	Controllo di tono per le alte frequenze.
Presence	Usare questo parametro per enfatizzare o attenuare le alte frequenze.
Volume	Controlla il livello generale di uscita.
Amplifier	Consente di scegliere tra numerosi modelli di amplificatori. Fare clic sul nome dell'amplificatore correntemente selezionato per aprire un menu a tendina con tutti i modelli di amplificatori disponibili. Questa sezione può essere bypassata selezionando "No Amp".
Cabinet	Diversi modelli di cabinet. Fare clic sul nome del cabinet correntemente selezionato, per aprire un menu a tendina contenente tutti i modelli disponibili. Questa sezione può essere bypassata selezionando "No Speaker".
Damping Lo/Hi	Ulteriori controlli di tono per modellare il suono del cabinet selezionato. Fare clic sui valori, inserire un nuovo valore e premere il tasto [Invio].

DaTube



Questo effetto emula il caratteristico suono caldo e ricco di un amplificatore a valvole.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Drive	Regola il pre-gain dell"amplificatore". Usare valori più elevati per ottenere un suono di tipo overdrive al limite della distorsione.
Balance	Controlla il bilanciamento tra il segnale processato dal parametro Drive e il segnale in ingresso di origine. Per ottenere un effetto massimo, impostarlo al valore più elevato.
Output	Modifica il post-gain, o il livello di uscita dell"amplificatore".

Distortion



L'effetto Distortion aggiunge un suono crunch alle proprie tracce.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Boost	Aumenta la quantità di distorsione.
Feedback	Questo parametro rimanda indietro parte del segnale all'ingresso dell'effetto, aumentando l'effetto di distorsione.
Tone	Consente di scegliere un intervallo di frequenze al quale applicare l'effetto di distorsione.
Spatial	Modifica le caratteristiche della distorsione dei canali sinistro e destro, creando così un effetto stereo.
Output	Aumenta o diminuisce il segnale in uscita dall'effetto.

Plug-in di Dinamica

Questa sezione contiene le descrizioni dei plug-in della categoria "Dynamics".

Gate



Il gate, o noise gate, silenzia i segnali audio che si trovano sotto un determinato livello di soglia (threshold). Non appena il livello del segnale supera il valore soglia, il gate si apre per lasciar passare il segnale.

I parametri disponibili sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Threshold (-60-0dB)	Questa impostazione determina il livello al quale il Gate si attiva. I livelli del segnale sopra il valore soglia fanno aprire il gate, mentre livelli del segnale sotto il valore soglia lo fanno chiudere.
LED State	Indica se il gate è aperto (il LED si illumina di verde), chiuso (il LED si illumina di rosso) o una via di mezzo (il LED si illumina di giallo).
Pulsanti Filtro	Quando il pulsante Side-Chain (vedere sotto) è attivo, è possibile usare questi pulsanti per impostare il tipo di filtro su passa basso (LP), passa banda (BP) o passa alto (HP).
Side-Chain acceso/spento	Questo pulsante (sotto la manopola Center) attiva il filtro. Il segnale di ingresso può quindi essere modificato in base ai parametri Center e Q-Factor impostati, il che potrebbe risultare utile per determinare il modo in cui opera il Gate.
Center (50Hz-20000Hz)	Imposta la frequenza centrale del filtro.
Q-Factor (0.01-10000)	Imposta la risonanza del filtro.
Monitor (acceso/spento)	Consente di monitorare il segnale filtrato.

Parametro	Descrizione
Attack (0.1–1000ms)	Questo parametro imposta il tempo impiegato dal gate per aprirsi. Se il pulsante Live (vedere di seguito) è disattivato, il parametro Attack assicura che il gate sarà già aperto quando un segnale sopra il livello di soglia viene riprodotto. Il Gate gestisce ciò, tramite un "look ahead" nel materiale audio, cercando cioè dei segnali sufficientemente potenti da poter oltrepassare il gate.
Hold (0–2000ms)	Determina quanto a lungo il gate rimane aperto dopo la caduta del segnale sotto il livello di soglia.
Release (10–1000ms o modalità Auto)	Questo parametro determina la quantità di tempo impiegata dal gate per chiudersi (dopo il valore Hold impostato). Se è attiva la modalità Auto, il Gate individua un'impostazione di release ottimale, che varia a seconda del materiale audio utilizzato.
Analysis (0–100) (Da puro picco (Peak) a puro RMS)	Questo parametro determina se il segnale d'ingresso viene analizzato in base ai valori di picco (Peak) o RMS (o un insieme dei due). Un valore di 0 corrisponde a puro picco, mentre 100 a puro RMS. La modalità RMS opera usando la potenza media del segnale audio come base, mentre la modalità Peak agisce più sui livelli di picco. Come regola generale, la modalità RMS funziona meglio su materiale con pochi transienti come le voci, mentre la modalità Peak si adatta meglio con materiale percussivo, caratterizzato da molti picchi di transienti.
Pulsante Live (acceso/spento)	Se attivo, la modalità Live disattiva la funzionalità "look ahead" del Gate. Il look ahead non produce un processing più accurato ma aggiungerà un determinato quantitativo di latenza come compromesso. Quando la modalità Live è attivata, non si ha latenza, il che potrebbe essere più indicato per il processingo "live".

Limiter



L'effetto Limiter è disegnato per garantire che il livello di uscita non vada mai oltre a un determinato livello impostato, in modo da evitare il clipping nelle periferiche successive. Il Limiter è in grado di regolare e ottimizzare automaticamente il parametro Release in base al materiale audio, oppure questo può essere impostato automaticamente. Il Limiter dispone anche di un indicatore separato per l'ingresso, l'uscita e la quantità di limitazione (indicatore centrale).

Sono disponibili i seguenti parametri:

Parametro	Descrizione
Input (-24–+24 dB)	Consente di regolare il guadagno d'ingresso.
Output (-24–+6 dB)	Determina il livello massimo di uscita.
Release (0.1–1000ms o modalità Auto)	Questo parametro imposta la quantità di tempo impiegata dal gain per ritornare al suo livello di origine. Se è attivo il pulsante Auto, il Limiter automaticamente individua un'impostazione di release ottimale, che varia a seconda del materiale audio.

MIDI Gate



Gli effetti di Gate, nella loro forma fondamentale, silenziano i segnali audio che si trovano al di sotto di un determinato livello di soglia impostato. Ciò significa che quando un segnale supera il livello impostato, il Gate si apre in modo da lasciar passare il segnale, mentre i segnali sotto il livello impostato vengono tagliati. Il MIDI Gate, tuttavia, è un effetto Gate che non viene triggerato dai livelli di soglia ma dalle note MIDI. Per tale motivo necessita sia di dati audio che MIDI per funzionare.

Configurazione

Il MIDI Gate necessita sia di un segnale audio che di un ingresso MIDI per funzionare.

Per impostarlo, procedere come segue:

1. Selezionare l'audio sul quale si desidera che agisca il MIDI Gate.

Può essere usato materiale audio proveniente da qualsiasi traccia audio, o anche un ingresso audio live (sempre che si abbia una scheda audio con bassa latenza).

2. Selezionare MIDI Gate come effetto in insert per la traccia audio.

Si apre il pannello di controllo del MIDI Gate.

3. Selezionare una traccia MIDI per controllare il MIDI Gate.

Può essere una traccia MIDI vuota o una traccia MIDI contenente dei dati, non importa. Comunque, per poter suonare il MIDI Gate in tempo reale – a differenza di avere una parte registrata che lo riproduce – la traccia deve essere selezionata in modo che l'effetto riceva l'uscita MIDI.

4. Aprire il menu a tendina Assegnazione Uscita della traccia MIDI e selezionare l'opzione MIDI Gate.

L'uscita MIDI della traccia viene ora assegnata al MIDI Gate.

Le operazioni da eseguire a questo punto dipendono dal fatto che si stia usando una parte suonata dal vivo o del materiale audio registrato e che si stia suonando il MIDI in tempo reale o si stia usando materiale MIDI registrato. Per gli scopi di questo manuale, si presuppone che si stia usando materiale audio registrato e si stia riproducendo il MIDI in tempo reale.

Assicurarsi che la traccia MIDI sia stata selezionata e avviare la riproduzione.

5. A questo punto, suonare qualche nota sulla propria tastiera MIDI.

Come si può sentire, il materiale della traccia audio viene influenzato da ciò che si suona sulla tastiera MIDI.

Sono disponibili i seguenti parametri per il MIDI Gate:

Parametro	Descrizione
Attack	Viene usato per determinare il tempo impiegato dal Gate per aprirsi dopo aver ricevuto un segnale che lo attiva.
Hold	Regola il tempo in cui il Gate rimane aperto dopo un messaggio di Note On o Note Off (vedere Hold Mode di seguito).
Release	Determina il tempo impiegato dal Gate per chiudersi (in aggiunta al valore impostato col parametro Hold).
Note To Attack	Il valore qui specificato determina in quale misura i valori di velocity delle note MIDI debbano influenzare l'attacco (Attack). Maggiore è il valore, più il tempo di attacco aumenterà con valori di velocity elevati. Valori negativi daranno tempi di attacco brevi, con elevate velocity. Se non si intende usare questo parametro, impostarlo alla posizione 0.
Note To Release	Il valore qui specificato determina in quale misura i valori di velocity delle note MIDI debbano influenzare il rilascio (Release). Maggiore è il valore, più il tempo di rilascio aumenterà. Se non si intende usare questo parametro, impostarlo alla posizione 0.
Velocity To VCA	Controlla in quale misura i valori di velocity delle note MIDI determinano il volume di uscita. Un valore pari a 127 significa che il volume viene interamente controllato dai valori di velocity, mentre un valore di 0 significa che le velocity non avranno effetto sul volume.
Hold Mode	Usare questo pulsante per impostare la modalità hold (Hold Mode). In modalità Note-On, il Gate rimarrà aperto solamente per il tempo impostato con i parametri Hold e Release, indipendentemente dalla lunghezza della nota MIDI che ha triggerato il Gate. In modalità Note-Off invece, il Gate rimarrà aperto per il tempo in cui la nota MIDI viene suonata/riprodotta e quindi applica i parametri Hold e Release.

VSTDynamics



VSTDynamics è un processore di dinamica molto avanzato che combina tre processori separati: Gate, Compressor e Limiter, coprendo un'ampia varietà di funzioni di processamento delle dinamiche. La finestra è divisa in tre sezioni, contenenti controlli e indicatori dedicati per ciascun processore.

Attivare i singoli processori

Per attivare i singoli processori si usano i pulsanti che si trovano nella parte bassa del pannello del plug-in.

La sezione Gate

Il Gating, o noise gating, è un metodo di processamento delle dinamiche che silenzia i segnali audio al di sotto di un determinato valore soglia. Non appena il livello del segnale supera il valore soglia, il gate si apre per lasciar passare il segnale. Il segnale che attiva il Gate può anche essere filtrato usando un side-chain interno.

I parametri disponibili sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Threshold (-60-0dB)	Questa impostazione determina il livello al quale il Gate si attiva. I livelli del segnale sopra il valore soglia fanno aprire il gate, mentre livelli del segnale sotto il valore soglia lo fanno chiudere.
state	Indica se il gate è aperto (il LED si illumina di verde), chiuso (il LED si illumina di rosso) o una via di mezzo (il LED si illumina di giallo).
Side-Chain acceso/spento	Questo pulsante attiva il filtro del side-chain interno che consente di filtrare parti del segnale che altrimenti attiverebbero il gate in posti in cui non si desidera che ciò avvenga, oppure per enfatizzare delle frequenze che si desidera accentuare, dando così un controllo maggiore sulla funzione di gate.
LP (passa-basso), BP (passa-banda), HP (passa-alto)	Questi pulsanti impostano la modalità filtro di base.

Parametro	Descrizione
Center (50-22000Hz)	Imposta la frequenza centrale del filtro.
Q-Factor (0.001-10000)	Imposta la risonanza o l'ampiezza del filtro.
Monitor (acceso/spento)	Consente di monitorare il segnale filtrato.
Attack (0.1-100ms)	Questo parametro imposta il tempo impiegato dal gate per aprirsi.
Hold (0-2000ms)	Determina quanto a lungo il gate rimane aperto dopo la caduta del segnale sotto il livello di soglia.
Release (10-1000 ms o modalità Auto)	Questo parametro determina la quantità di tempo impiegata dal gate per chiudersi (dopo il valore Hold impostato). Se è attivo il pulsante Auto, il Gate individua un'impostazione di release ottimale, che varia a seconda del materiale audio utilizzato.

La sezione Compressor

Il compressore riduce l'intervallo dinamico dell'audio, rendendo più potenti i suoni più deboli o rendendo più deboli i suoni più potenti, oppure eseguendo entrambe le operazioni. Esso funziona come un compressore standard con controlli separati per i parametri threshold, ratio, attack, release e make-up gain e dispone di un display separato che illustra graficamente la curva di compressione disegnata sulla base delle impostazioni dei parametri Threshold, Ratio e MakeUp Gain. Il Compressor presenta anche un indicatore di Gain Reduction che visualizza la quantità di riduzione del guadagno in dB e una funzione Auto dipendente dal programma per il parametro Release.

I parametri disponibili funzionano come segue:

Parametro	Descrizione
Threshold (-60-0dB)	Questa impostazione determina il livello al quale il compressore "entra in funzione". I livelli del segnale al di sopra di questo valore soglia vengono influenzati dall'effetto, mentre i livelli al di sotto non vengono processati.
Ratio (1:1-8:1)	Il parametro Ratio determina la quantità di gain reduction (riduzione del guadagno) applicata ai segnali oltre la soglia impostata. Un valore di 3:1 significa che per ogni aumento di 3dB del livello di ingresso, il livello di uscita aumenta di solo 1dB.
Make-Up (0-24dB)	Questo parametro viene usato per compensare le perdite di guadagno in uscita causate dalla compressione. Quando il pulsante Auto è attivo, le perdite verranno compensate automaticamente.

Parametro	Descrizione
Attack (0.1–100ms)	Determina la rapidità con la quale il compressore risponderà ai segnali che superano la soglia impostata. Se il tempo di attacco è lungo, un'ampia porzione della prima parte del segnale (attacco) passerà oltre non processata.
Release (10–1000ms o modalità Auto)	Determina la quantità di tempo impiegata dal gain per ritornare al suo livello originale quando il segnale va sotto il livello Threshold. Se è attivo il pulsante Auto, il compressore automaticamente individua un'impostazione di release ottimale, che varia a seconda del materiale audio utilizzato.
Display grafico	Usare il display grafico per impostare graficamente i valori Threshold o Ratio.

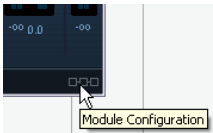
La sezione Limiter

L'effetto Limiter è disegnato per garantire che il livello di uscita non vada mai oltre a un determinato livello impostato, in modo da evitare il clipping nelle periferiche successive. I limiter convenzionali di solito necessitano di una configurazione molto accurata dei parametri di attacco e rilascio, per prevenire che il livello di uscita vada oltre il livello di soglia impostato. Questo effetto di limiter invece regola e ottimizza automaticamente questi parametri, in base al materiale audio. E' comunque possibile regolare anche manualmente il parametro Release.

Sono disponibili i seguenti parametri:

Parametro	Descrizione
Output (-24–+6dB)	Determina il livello massimo di uscita. I livelli del segnale al di sopra di questo valore soglia vengono influenzati dall'effetto, mentre i livelli al di sotto vengono lasciati non processati.
Soft Clip (acceso/spento)	Il Soft Clipper agisce in maniera differente rispetto al limiter. Quando il livello del segnale va oltre i -6dB, SoftClip avvia il limiting (o il clipping) del segnale in maniera "leggera", generando allo stesso tempo degli armonici che aggiungono un carattere caldo, tipico del suono valvolare, al materiale audio.
Release (10–1000ms o modalità Auto)	Determina la quantità di tempo impiegata dal gain per ritornare al suo livello originale quando il segnale va sotto il livello Threshold. Se è attivo il pulsante Auto, il Limiter automaticamente individua un'impostazione di release ottimale, che varia a seconda del materiale audio utilizzato.

Il pulsante di Configurazione dei Moduli



Nell'angolo in basso a destra del pannello del plug-in si trova un pulsante col quale è possibile impostare l'ordine del flusso del segnale per i tre processori. Cambiando l'ordine dei processori si possono ottenere risultati differenti e le opzioni disponibili consentono di trovare rapidamente la configurazione che meglio si adatta a una determinata situazione. Semplicemente fare clic sul pulsante di Configurazione dei Moduli per passare a una configurazione differente. Sono disponibili tre opzioni di configurazione:

- C-G-L (Compressor-Gate-Limit)
- G-C-L (Gate-Compressor-Limit)
- C-L-G (Compressor-Limit-Gate)

Plug-in di Filtro

Questa sezione contiene le descrizioni dei plug-in della categoria “Filter”.

DualFilter

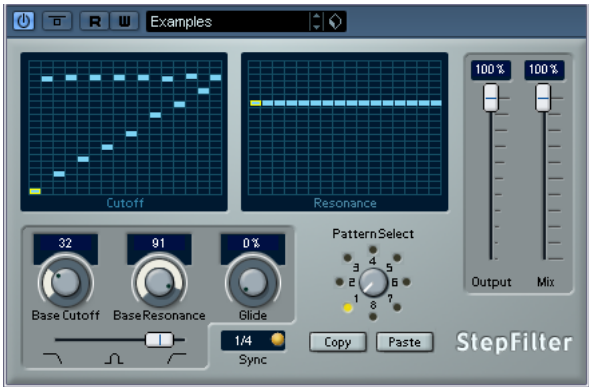


Questo effetto consente di filtrare determinate frequenze, facendo in modo che altre invece possano passare.

Sono disponibili i seguenti parametri:

Parametro	Descrizione
Position	Questo parametro definisce la frequenza di cutoff per il filtro. Se si imposta su un valore negativo, il DualFilter funzionerà come un filtro passa-basso. Valori positivi fanno invece in modo che il DualFilter agisca da filtro passa-alto.
Resonance	Regola la caratteristica sonora del filtro. Con valori elevati, viene prodotto un suono squillante.

StepFilter



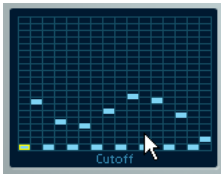
Lo StepFilter è un filtro multimodale controllato dai pattern in grado di creare effetti di filtro ritmici e pulsanti.

Operazioni generali

Lo StepFilter è in grado di generare simultaneamente due pattern da 16 step per i parametri di cutoff e di risonanza del filtro, sincronizzati al tempo del sequencer.

Impostare i valori degli step

- La configurazione dei valori degli step avviene facendo clic nella finestra della griglia dei pattern.
- I singoli step possono essere trascinati liberamente verso l'alto o il basso lungo l'asse verticale, oppure possono essere impostati direttamente facendo clic in un box vuoto della griglia. Facendo clic e trascinando verso sinistra o destra, gli step consecutivi verranno impostati alla posizione del puntatore.



Impostare i valori di cutoff nella finestra della griglia

- L'asse orizzontale visualizza gli step dei pattern 1–16 da sinistra verso destra e l'asse verticale determina la frequenza di cutoff (relativa) del filtro e le impostazioni di risonanza.

Più in alto nell'asse verticale viene inserito il valore di uno step, maggiore sarà la frequenza di cutoff relativa del filtro o l'impostazione di risonanza del filtro.

- Avviando la riproduzione e l'editing dei pattern per i parametri di cutoff e risonanza, è possibile ascoltare in che modo i pattern di filtro agiscono sulla sorgente sonora collegata direttamente allo StepFilter.

Selezionare dei nuovi pattern

- I pattern creati vengono salvati col progetto e possono essere salvati internamente fino a un massimo di 8 diversi pattern di cutoff e risonanza.

Entrambi i pattern di cutoff e risonanza vengono salvati insieme nelle 8 memorie dei Pattern.

- Per selezionare dei nuovi pattern, usare il selettore dei pattern.

I nuovi pattern vengono tutti impostati allo stesso valore step di default.



Selettore dei Pattern

Usare il copia e incolla con i pattern per creare delle variazioni

E' possibile usare i pulsanti Copy e Paste che si trovano sotto il selettore dei pattern per copiare un pattern in un'altra posizione di memoria, il che è utile per creare delle variazioni su di un pattern.

- Selezionare il pattern che si desidera copiare, fare clic sul pulsante Copy, selezionare un'altra posizione di memoria per il pattern e fare clic su Paste.

Il pattern viene copiato nella nuova posizione e può ora essere editato per creare delle variazioni usando il pattern originale come punto di partenza.

Parametri dello StepFilter

Parametro/ Valore	Descrizione
Base Cutoff	Questo parametro definisce la frequenza di cutoff di base per il filtro. I valori di Cutoff impostati nella finestra della griglia di Cutoff sono valori relativi al valore Base Cutoff.
Base Resonance	Questo parametro definisce la risonanza di base del filtro. I valori di Resonance impostati nella finestra della griglia di Resonance sono valori relativi al valore Base Resonance. Si noti che impostazioni di Base Resonance molto elevati possono produrre dei marcati effetti squillanti a determinate frequenze.
Glide	Consente di applicare un passaggio progressivo tra i valori step dei pattern, facendo in modo che tra un valore e l'altro vi sia una transizione più uniforme.
Modalità di Filtro	Questo cursore consente di selezionare tra le modalità di filtro passa-basso (LP), passa-banda (BP) o passa-alto (HP) (rispettivamente da sinistra a destra).
Sync da 1/1 a 1/32 (Regolare, Terzine o col Punto)	Imposta la risoluzione dei battiti del pattern, cioè i valori nota che il pattern riprodurrà in relazione al tempo.
Output	Imposta il volume generale.
Mix	Regola il mix tra segnale processato e non processato.

ToneBooster



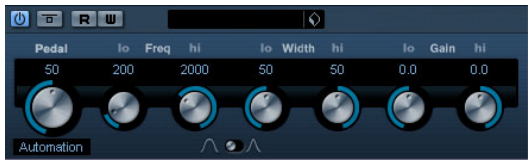
ToneBooster è un filtro che consente di aumentare il guadagno in un intervallo di frequenze selezionato ed è particolarmente utile quando viene inserito prima dell'AmpSimulator nella catena dei plug-in (vedere [“AmpSimulator”](#) a pag. 7), ampliando enormemente le varietà tonali disponibili.

Sono disponibili i seguenti parametri:

Parametro	Descrizione
Tone	Imposta la frequenza centrale del filtro.
Gain	Consente di regolare il guadagno dell'intervallo di frequenze selezionato, fino a 24 dB.

Parametro	Descrizione
Width	Regola la risonanza del filtro.
Mode	Imposta la modalità operativa di base del filtro: Picco o Passa-Banda.

WahWah



WahWah è un filtro passa-banda a inclinazione variabile che può essere controllato automaticamente tramite la modellazione MIDI dell'omonimo noto effetto a pedale analogico (vedere di seguito). E' possibile specificare in maniera indipendente la frequenza, l'ampiezza e il guadagno delle posizioni Lo e Hi Pedal. Il punto di crossover tra le posizioni Lo e Hi Pedal è a 50.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Pedal	Controlla il movimento della frequenza del filtro.
Freq Lo/Hi	Imposta la frequenza del filtro delle posizioni Lo e Hi Pedal.
Width Lo/Hi	Imposta l'ampiezza (risonanza) del filtro delle posizioni Lo e Hi Pedal.
Gain Lo/Hi	Imposta il guadagno del filtro delle posizioni Lo e Hi Pedal.
Inclinazione Filtro	Specifica l'inclinazione del filtro; 6 dB o 12 dB.

Controllo MIDI

Per un controllo MIDI in tempo reale dei parametri del Pedale, il MIDI deve essere diretto al plug-in WahWah.

▪ Ogni volta che il WahWah viene aggiunto come effetto in insert (per una traccia audio o un canale FX), esso sarà disponibile nel menu a tendina Assegnazione Uscita per le tracce MIDI.

Se nel menu a tendina Assegnazione Uscita è selezionato il WahWah, il MIDI verrà indirizzato al plug-in dalla traccia selezionata.

Plug-in di Modulazione

Questa sezione contiene le descrizioni dei plug-in della categoria "Modulation".

AutoPan



Si tratta di un semplice effetto di autopan che utilizza diverse forme d'onda per modulare le posizioni stereo sinistra-destra (pan), utilizzando la sincronizzazione al tempo oppure le impostazioni manuali di velocità di modulazione.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Rate	Se il pulsante sync è attivato, viene qui specificato il valore nota di base per sincronizzare al tempo l'effetto (1/1 – 1/32, regolari, terzine o col punto). Se tempo sync non è attivato, la velocità di auto-pan può essere impostata liberamente con la manopola Rate, senza sincronizzazione al tempo.
Pulsante sync acceso/spento	Il pulsante sotto la manopola Rate si usa per attivare (il pulsante si illumina) o disattivare la sincronizzazione al tempo.
Width	Imposta la profondità dell'effetto Autopan.
Selettore forma d'onda	Imposta la forma d'onda della modulazione. Sono disponibili le forme d'onda Sinusoidale e Triangolare.
Side-Chain acceso/spento	Un segnale assegnato all'ingresso Side-Chain dell'effetto può controllare il parametro Width quando è attivato. Per una descrizione dettagliata di come impostare le assegnazioni Side-Chain, consultare il capitolo "Effetti audio" del Manuale Operativo.

Chorus



Si tratta di un effetto chorus a singolo stadio, che funziona duplicando tutto ciò che viene inviato in esso, con una versione leggermente desintonizzata.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Pulsante sync acceso/spento	Il pulsante sotto la manopola Rate si usa per attivare/disattivare la sincronizzazione al tempo. Il pulsante si illumina quando la sincronizzazione al tempo è attivata.
Rate	Se il pulsante sync è attivato, viene qui specificato il valore nota di base per sincronizzare al tempo la curva del chorus (1/1–1/32, regolari, terzine o col punto). Se il pulsante sync non è attivato, l'intensità del Chorus può essere impostata liberamente con la manopola Rate, senza sincronizzazione al tempo.
Width	Determina la profondità dell'effetto chorus. Valori maggiori producono un effetto più pronunciato.
Spatial	Determina l'ampiezza stereo dell'effetto. Girare la manopola in senso orario per ottenere un effetto stereo più ampio.
Mix	Imposta il bilanciamento del livello tra il segnale effettato e il segnale non effettato. Se il Chorus viene usato come effetto in send, questo parametro andrebbe impostato sul valore massimo, dato che è possibile controllare il bilanciamento del segnale effettato/non effettato con il send (mandata).
Delay	Questo parametro agisce sull'intervallo di frequenze della modulazione, modificando il tempo di delay iniziale.
Selettore forma d'onda	Modifica l'aspetto della forma d'onda di modulazione, alterando il carattere del chorus. Sono disponibili le forme d'onda Sinusoidale e Triangolare.
Filter Lo/Hi	Questi parametri consentono di filtrare rispettivamente le frequenze basse e alte del segnale dell'effetto.

Flanger



Il plug-in Flanger è un classico effetto flanger con in aggiunta delle regolazioni stereo.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Pulsante sync acceso/spento	Il pulsante sotto la manopola Rate si usa per attivare/disattivare la sincronizzazione al tempo. Il pulsante si illumina quando la sincronizzazione al tempo è attivata.
Rate	Viene qui specificato il valore nota di base per sincronizzare al tempo la curva del flanger, se il pulsante sync è attivato (1/1–1/32, regolari, terzine o col punto). Se il pulsante sync non è attivato, l'intensità del Flanger può essere impostata liberamente con la manopola Rate, senza sincronizzazione al tempo.
Range Lo/Hi	Imposta i bordi delle frequenze per il flanger.
Feedback	Determina il carattere dell'effetto flanger. Valori più elevati producono un effetto più "metallico".
Spatial	Determina l'ampiezza stereo dell'effetto. Girare la manopola in senso orario per ottenere un effetto stereo più ampio.
Mix	Imposta il bilanciamento del livello tra il segnale effettato e il segnale non effettato. Se il Flanger viene usato come effetto in send, questo parametro andrebbe impostato sul valore massimo, dato che è possibile controllare il bilanciamento del segnale effettato/non effettato con il send (mandata).
Selettore forma d'onda	Modifica l'aspetto della forma d'onda di modulazione, alterando il carattere del flanger sweep.
Delay	Questo parametro agisce sull'intervallo di frequenze della modulazione, modificando il tempo di delay iniziale.
Manual	Se attivo, il movimento del flanger sarà statico, cioè senza modulazione. E' possibile comunque regolare ciò manualmente, girando questa manopola.
Filter Lo/Hi	Questi parametri consentono di filtrare rispettivamente le frequenze basse e alte del segnale dell'effetto.

Metalizer



L'effetto Metalizer fa passare il segnale audio attraverso un filtro di frequenze variabile, e dispone di una funzione di sincronizzazione al tempo o di modulazione temporale e controllo del feedback.

Parametro	Descrizione
Feedback	Maggiore è il valore, più il suono sarà "metallico".
Sharpness	Regola il carattere dell'effetto di filtro. Maggiore è il valore, più ristretta sarà l'area di frequenze interessata, producendo un suono più acuto e un effetto più pronunciato.
Tone	Regola la frequenza del feedback. L'effetto di ciò sarà più evidente con impostazioni di Feedback elevate.
Pulsante On	Attiva o disattiva la modulazione del filtro. Quando è disattivato, il Metalizer funzionerà come un filtro statico.
Pulsante Mono	Quando è attivo, l'uscita del Metalizer sarà in mono.
Speed	Se il pulsante sync è attivato, viene qui specificato il valore nota di base per sincronizzare al tempo l'effetto (1/1–1/32, regolari, terzine o col punto). Si noti che non vi è alcun modificatore del valore nota per questo effetto. Se il pulsante sync non è attivato, la velocità di modulazione può essere impostata liberamente con la manopola Speed, senza sincronizzazione al tempo.
Pulsante sync acceso/spento	Il pulsante sopra la manopola Speed si usa per attivare/disattivare la sincronizzazione al tempo. Il pulsante si illumina quando la sincronizzazione al tempo è attivata.
Output	Imposta il volume generale.
Mix	Imposta il bilanciamento del livello tra il segnale effettato e il segnale non effettato. Se Metalizer viene usato come effetto in send, questo parametro andrebbe impostato sul valore massimo, dato che è possibile controllare il bilanciamento del segnale effettato/non effettato con il send (mandata).

Phaser



Il Phaser produce il celebre effetto "swoosh" caratteristico, con in aggiunta delle regolazioni stereo.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Pulsante sync acceso/spento	Il pulsante sotto la manopola Rate si usa per attivare/disattivare la sincronizzazione al tempo. Il pulsante si illumina quando la sincronizzazione al tempo è attivata.
Rate	Viene qui specificato il valore nota di base per sincronizzare al tempo la curva del phaser, se il pulsante sync è attivato (1/1–1/32, regolari, terzine o col punto). Se il pulsante sync non è attivato, l'intensità del Phaser può essere impostata liberamente con la manopola Rate, senza sincronizzazione al tempo.
Width	L'ampiezza dell'effetto di modulazione tra le frequenze più alte e più basse.
Feedback	Determina il carattere dell'effetto phaser. Valori maggiori producono un effetto più pronunciato.
Spatial	Quando si utilizza audio multi-canale, il parametro Spatial crea un senso tridimensionale, ritardando la modulazione in ciascun canale.
Mix	Imposta il bilanciamento del livello tra il segnale effettato e il segnale non effettato. Se il Phaser viene usato come effetto in send, questo parametro andrebbe impostato sul valore massimo, dato che è possibile controllare il bilanciamento del segnale effettato/non effettato con il send (mandata).
Manual	Se attivo, il movimento del phaser sarà statico, cioè senza modulazione. E' possibile comunque regolare ciò manualmente, girando questa manopola.
Filter Lo/Hi	Questi parametri consentono di filtrare rispettivamente le frequenze basse e alte del segnale dell'effetto.

Ringmodulator



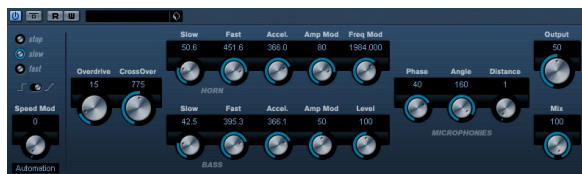
Il Ringmodulator è in grado di generare suoni enarmonici molto complessi e funziona moltiplicando due segnali audio. I segnali sui quali viene applicata una ring modulation contengono frequenze aggiuntive generate dalla somma e dalla differenza tra le frequenze dei due segnali.

Il Ringmodulator dispone di un oscillatore integrato che viene moltiplicato con il segnale d'ingresso per produrre l'effetto.

Parametro	Descrizione
Oscillator - LFO Amount	Controlla in quale misura la frequenza dell'oscillatore viene influenzata dal LFO.
Oscillator - Env. Amount	Controlla in quale misura la frequenza dell'oscillatore viene influenzata dall'involuppo (che viene triggerato dal segnale d'ingresso). Possono essere impostati valori positivi e negativi, in cui la posizione centrale indica nessuna modulazione. A sinistra del centro, un segnale d'ingresso potente farà diminuire l'altezza note dell'oscillatore, mentre a destra del centro, l'altezza note dell'oscillatore aumenterà quando vi è un ingresso potente.
Oscillator - Forme d'onda	Seleziona la forma d'onda dell'oscillatore; Quadra, Sinusoidale, a Dente di Sega o Triangolare.
Oscillator - Range	Determina l'intervallo di frequenze dell'oscillatore in Hz.
Oscillator - Frequency	Imposta la frequenza dell'oscillatore +/- 2 ottave all'interno dell'intervallo selezionato.
Oscillator - Roll-Off	Taglia le alte frequenze nella forma d'onda dell'oscillatore, in modo da ammorbidire il suono complessivo. Questa funzione trova il suo impiego ideale quando vengono selezionate forme d'onda ricche da un punto di vista armonico (ad es. forme d'onda quadre o a dente di sega).
LFO - Speed	Imposta la velocità del LFO.

Parametro	Descrizione
LFO - Env. Amount	Controlla in quale misura il livello del segnale d'ingresso – attraverso il generatore d'involuppo – influenza la velocità del LFO. Possono essere impostati valori positivi e negativi, in cui la posizione centrale indica nessuna modulazione. A sinistra del centro, un segnale d'ingresso potente farà rallentare il LFO, mentre a destra del centro un segnale potente lo farà accelerare.
LFO - Forme d'onda	Seleziona la forma d'onda del LFO; Quadra, Sinusoidale, a Dente di Sega o Triangolare.
LFO - Invert Stereo	Inverte la forma d'onda del LFO per il canale destro dell'oscillatore, il quale produce una prospettiva stereo più ampia per la modulazione.
Generatore d'Involuppo (manopole Attack e Decay)	La sezione Generatore d'Involuppo controlla il modo in cui il segnale d'ingresso viene convertito in dati di involuppo, i quali possono poi essere usati per controllare l'altezza nota dell'oscillatore e la velocità del LFO. Sono presenti due controlli principali: Attack: determina il modo in cui il livello di uscita dell'involuppo cresce in risposta a un segnale d'ingresso crescente. Decay: determina il modo in cui il livello di uscita dell'involuppo decade in risposta a un segnale d'ingresso decrescente.
Lock L < R	Quando questo pulsante è attivo, i segnali d'ingresso L ed R vengono uniti e produrranno lo stesso livello in uscita per l'involuppo, per entrambi i canali dell'oscillatore. Quando non è attivo, ciascun segnale possiede il proprio involuppo; gli involuppi agiranno sui due canali dell'oscillatore in maniera indipendente.
Output	Imposta il volume generale.
Mix	Regola il mix tra segnale processato e non processato.

Rotary



Il plug-in Rotary simula il classico effetto di un altoparlante rotativo, il cui cabinet è caratterizzato da una serie di altoparlanti con velocità di rotazione variabile che producono un effetto chours con movimento circolare, usato comunemente con gli organi. L'effetto Rotary offre tutti i parametri necessari per riprodurre lo strumento reale.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Pulsanti velocità (Stop/Slow/Fast)	Controlla la velocità di Rotary in tre step.
Mode	Determina se l'impostazione Slow/Fast è un interruttore o un controllo variabile. Quando viene selezionata la modalità interruttore e il controller è il Pitchbend, la velocità cambierà con un colpo del controller verso l'alto o il basso. Gli altri controlli cambiano a 64.
Speed Mod	Seleziona la velocità di Rotary da 0 (Fermo) a 100 (Veloce).
Overdrive	Applica un leggero overdrive o una distorsione.
CrossOver	Imposta la frequenza di crossover (200–3000 Hz) tra gli altoparlanti delle basse e delle alte.
Slow	Regolazione di precisione della velocità ridotta (Slow) del rotore delle alte.
Fast	Regolazione di precisione della velocità rapida (Fast) del rotore delle alte.
Accel.	Regolazione di precisione del tempo di accelerazione del rotore delle alte.
Amp Mod	Modulazione d'ampiezza del rotore delle alte.
Freq Mod	Modulazione di frequenza del rotore delle alte.
Slow	Regolazione di precisione della velocità ridotta (Slow) del rotore delle basse.
Fast	Regolazione di precisione della velocità rapida (Fast) del rotore delle basse.
Accel.	Regolazione di precisione del tempo di accelerazione del rotore delle basse.
Amp Mod	Regola la profondità della modulazione d'ampiezza.
Level	Regola il livello complessivo dei bassi.
Phase	Regola la quantità di phasing nel suono del rotore delle alte.

Parametro	Descrizione
Angle	Imposta l'angolo simulato del microfono: 0 = mono, 180 = un microfono per ciascun lato.
Distance	Imposta la distanza simulata del microfono dall'altoparlante (in pollici).
Output	Regola il livello in uscita generale.
Mix	Regola il mix tra segnali processati e non processati.

Inviare i dati MIDI all'effetto Rotary

Per un controllo MIDI in tempo reale dei parametri di velocità (Speed), il MIDI deve essere inviato all'effetto Rotary.

- Ogni volta che Rotary viene aggiunto come effetto in insert (per una traccia audio o un canale FX), esso sarà disponibile nel menu a tendina Assegnazione Uscita per le tracce MIDI.

Se nel menu "Uscita:" è selezionato Rotary, il MIDI verrà inviato al plug-in dalla traccia selezionata.

Tranceformer



Tranceformer è un effetto di tipo "ring modulator", che permette di modulare l'audio in entrata tramite un oscillatore interno a frequenza variabile, producendo così dei nuovi armonici. Può essere usato un secondo oscillatore per modulare la frequenza del primo oscillatore, in sync con il tempo della song, se necessario.

Parametro	Descrizione
Pulsanti delle forme d'onda	Imposta la forma d'onda della modulazione dell'altezza note.
Tone	Imposta la frequenza (altezza note) dell'oscillatore della modulazione (da 1 a 5000Hz).
Depth	Regola la profondità della modulazione dell'altezza note.

Parametro	Descrizione
Speed	Se il pulsante sync è attivato, viene qui specificato il valore nota di base per sincronizzare al tempo l'effetto (1/1–1/32, regolari, terzine o col punto). Si noti che non vi è alcun modificatore del valore nota per questo effetto. Se il pulsante sync non è attivato, la velocità di modulazione può essere impostata liberamente con la manopola Speed, senza sincronizzazione al tempo.
Pulsante sync acceso/spento	Il pulsante sopra la manopola Speed si usa per attivare/disattivare la sincronizzazione al tempo. Il pulsante si illumina quando la sincronizzazione al tempo è attivata.
Pulsante On	Accende/spegne la modulazione dell'altezza note.
Pulsante Mono	Determina se l'uscita sarà stereo o mono.
Output	Regola il livello in uscita dell'effetto.
Mix	Imposta il bilanciamento del livello tra il segnale effettato e il segnale non effettato.

⇒ Si noti che facendo clic e trascinamento nel display, è possibile regolare i parametri Tone e Depth contemporaneamente!

Tremolo

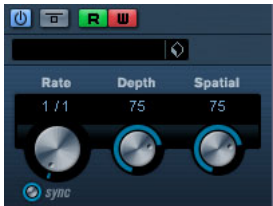


L'effetto Tremolo produce una modulazione di ampiezza (volume).

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Rate	Se il pulsante sync è attivato, viene qui specificato il valore nota di base per sincronizzare al tempo l'effetto (1/1–1/32, regolari, terzine o col punto). Se il pulsante sync non è attivato, la velocità di modulazione può essere impostata liberamente con la manopola Rate, senza sincronizzazione al tempo.
Pulsante sync acceso/spento	Il pulsante sotto la manopola Rate si usa per attivare/disattivare la sincronizzazione al tempo. Il pulsante si illumina quando la sincronizzazione al tempo è attivata.
Depth	Regola la profondità della modulazione dell'ampiezza.
Spatial	Aggiunge un effetto stereo alla modulazione.
Output	Regola il volume di uscita.

Vibrato



Il plug-in Vibrato produce una modulazione dell'altezza note.

Parametro	Descrizione
Rate	Se il pulsante sync è attivato, viene qui specificato il valore nota di base per sincronizzare al tempo l'effetto (1/1–1/32, regolari, terzine o col punto). Se il pulsante sync non è attivato, la velocità di modulazione può essere impostata liberamente con la manopola Rate, senza sincronizzazione al tempo.
Pulsante sync acceso/spento	Il pulsante sotto la manopola Rate si usa per attivare/disattivare la sincronizzazione al tempo. Il pulsante si illumina quando la sincronizzazione al tempo è attivata.
Depth	Regola la profondità della modulazione dell'altezza note.
Spatial	Aggiunge un effetto stereo alla modulazione.

Altri plug-in

Questa sezione contiene le descrizioni dei plug-in nella categoria “Other”.

Bitcrusher



Se state lavorando con suoni lo-fi, Bitcrusher è l'effetto che fa per voi. Esso offre la possibilità di decimare e troncare il segnale audio in ingresso tramite una riduzione di bit, in modo da ottenere un suono rumoroso e distorto. Ad esempio è possibile far suonare un segnale audio a 24-bit come un segnale a 8 o 4-bit, oppure anche renderlo completamente confuso e irriconoscibile. I parametri sono:

Parametro	Descrizione
Mode	Seleziona una delle quattro modalità operative di Bitcrusher. Ciascuna modalità produrrà un risultato diverso. Le modalità I e III sono più sporche e rumorose, mentre le modalità II e IV sono più tenui.
Sample Divider	Definisce in che misura i campioni audio vengono decimati. Col massimo valore (65), verranno eliminate quasi tutte le informazioni che caratterizzano il segnale audio originale, trasformando il suono in un rumore irriconoscibile.
Depth	Usarlo per impostare la risoluzione in bit desiderata. Con un valore pari a 24 si ottiene la massima qualità audio, mentre il valore 1 creerà principalmente del rumore.
Output	Regola il livello in uscita di Bitcrusher. Trascinare il cursore verso l'alto per aumentare il livello.
Mix	Questo cursore regola il bilanciamento tra l'uscita di Bitcrusher e il segnale audio originale. Trascinare il cursore verso l'alto per ottenere un effetto più dominante, mentre verso il basso se si desidera che il segnale originale sia più prominente.

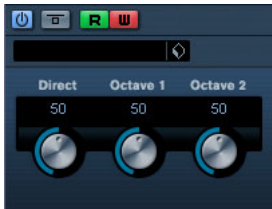
Chopper



Il plug-in Chopper è una combinazione di un effetto tremolo con un effetto autopan ed è in grado di utilizzare diverse forme d'onda per modulare il livello (tremolo) o la posizione dell'immagine stereo sinistra-destra (pan). I parametri di modulazione possono essere regolati manualmente oppure usando la sincronizzazione al tempo. I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Pulsanti delle forme d'onda	Imposta la forma d'onda della modulazione.
Depth	Imposta la profondità dell'effetto Chopper. Questa può essere impostata anche facendo clic sul display grafico.
Speed	Se il pulsante sync è attivato, viene qui specificato il valore nota di base per sincronizzare al tempo l'effetto (1/1 – 1/32, regolari, terzine o col punto). Si noti che non vi è alcun modificatore del valore nota per questo effetto. Se tempo sync non è attivato, la velocità di tremolo/autopan può essere impostata liberamente con la manopola Speed, senza sincronizzazione al tempo.
Pulsante sync acceso/spento	Il pulsante sopra la manopola Speed si usa per attivare (il pulsante si illumina) o disattivare il tempo sync.
Pulsante Stereo/Mono	Determina se Chopper funziona come effetto auto-panner (pulsante impostato su “Stereo”) o come tremolo (pulsante impostato su “Mono”).
Mix	Imposta il bilanciamento del livello tra il segnale effettato e il segnale non effettato. Se Chopper viene usato come effetto in send, questo parametro andrebbe impostato sul valore massimo.

Octaver



Questo plug-in è in grado di generare due voci aggiuntive che seguono l'altezza nota del segnale di ingresso, rispettivamente a una o due ottave sotto l'altezza originale. L'effetto Octaver trova il suo impiego ideale con segnali monofonici. I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Direct	Regola il mix tra il segnale originale e le voci generate. Un valore pari a 0 significa che si sentirà solo il segnale generato e trasportato. Aumentando questo valore, si potrà sentire una porzione maggiore del segnale originale.
Octave 1	Regola il livello del segnale generato un'ottava sotto l'altezza note originale. Un valore pari a 0 significa che la voce è in mute.
Octave 2	Regola il livello del segnale generato due ottave sotto l'altezza note originale. Un valore pari a 0 significa che la voce è in mute.

Tuner



Si tratta di un accordatore per chitarra. Collegare semplicemente una chitarra o un altro strumento a un ingresso audio e selezionare Tuner come effetto in insert (assicurarsi di disattivare qualsiasi altro effetto che altera l'altezza note, come chorus o vibrato). Quando lo strumento viene collegato, procedere come segue:

- **Suonare una nota.**
La tonalità viene visualizzata nel centro del display. Inoltre, nell'angolo in basso a sinistra viene visualizzata la frequenza in Hz, mentre nell'angolo in basso a destra viene visualizzato l'intervallo dell'ottava. Se la tonalità è sbagliata (se ad esempio si vuole accordare la corda E e la tonalità visualizzata è Fb), accordare per prima la corda in modo che venga visualizzata la tonalità corretta.
 - **Le due frecce indicano qualsiasi deviazione di tonalità dalle relative posizioni.** Se la tonalità è in bemolle, verrà posizionata nella metà sinistra del display, se la tonalità è in diesis, verrà posizionata nella metà sinistra. La deviazione viene anche visualizzata (in Cent) nell'area superiore del display.
 - **Accordare lo strumento in modo che le due frecce si trovino al centro.**
- Ripetere questa procedura per ciascuna corda.

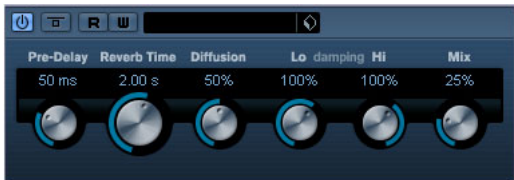
Plug-in di Restauro Audio – Grungelizer



Grungelizer aggiunge rumore statico alle proprie registrazioni – una sorta di effetto simile alla cattiva ricezione di una radio o una registrazione su vinile molto rovinata o consumata. I parametri disponibili sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Crackle	Aggiunge dei crepitii per simulare il suono dei vecchi vinili. Più a destra si gira la manopola, maggiore è la quantità di crepitii che viene aggiunta.
Interruttore RPM	Quando si vuole emulare il suono di una registrazione su vinile, questo interruttore consente di impostare la velocità RPM (giri al minuto) della registrazione (33/45/78 RPM).
Noise	Questa manopola regola la quantità di rumore statico che viene aggiunto.
Distort	Usare questa manopola per aggiungere distorsione.
EQ	Ruotare questa manopola verso destra per tagliare le basse frequenze e creare un suono lo-fi più cupo.
AC	Emula un costante ronzio basso della corrente AC.
Interruttore Frequenza	Imposta la frequenza della corrente AC (50 o 60Hz), e quindi l'altezza note del ronzio AC.
Timeline	Questa manopola regola la quantità complessiva di effetto. Più a destra (1900) si gira la manopola, più l'effetto sarà evidente.

Plug-in di Reverbero – RoomWorks SE



RoomWorks SE è un plug-in di reverbero di elevata qualità. Questo plug-in presenta i seguenti parametri:

Parametro	Descrizione
Pre-Delay	La quantità di tempo prima dell'attacco del reverbero. Consente di simulare spazi molto ampi, aumentando il tempo impiegato dalla prima riflessione per raggiungere l'ascoltatore.
Reverb Time	Il tempo del reverbero in secondi.
Diffusion	Agisce sul carattere della coda del reverbero. Una diffusione più ampia può essere più uniforme, mentre una minore diffusione può essere più chiara. Questo parametro simula il cambio di superficie in una stanza (ad esempio un pavimento al posto di un tappeto).
Quantità livello High	Agisce sul tempo di decadimento delle alte frequenze. Un reverbero di una stanza normale decade più rapidamente nell'intervallo alto e basso rispetto all'intervallo medio. Abbassando la percentuale del livello si farà in modo che le alte frequenze decadano più rapidamente. Valori maggiori del 100% faranno in modo che le alte frequenze decadano in maniera più lunga che nell'intervallo medio.
Quantità livello Low	Agisce sul tempo di decadimento delle basse frequenze. Un reverbero di una stanza normale decade più rapidamente nell'intervallo alto e basso rispetto all'intervallo medio. Abbassando la percentuale del livello si farà in modo che le basse frequenze decadano più rapidamente. Valori maggiori del 100% faranno in modo che le basse frequenze decadano in maniera più lunga che nell'intervallo medio.
Mix	Determina il mix di segnale dry (non processato) e wet (processato). Quando si utilizza RoomWorks SE inserito in un canale FX, si consiglia di impostarlo sul 100% o utilizzare il pulsante Send.

Plug-in Spaziali

Questa sezione contiene le descrizioni dei plug-in della categoria “Spatial”.

MonoToStereo

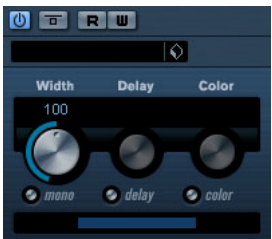


Questo effetto trasforma un segnale mono in un segnale “pseudo-stereo”. Il plug-in, per funzionare deve essere inserito in una traccia stereo e riprodurre un file mono.

I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Width	Controlla l'ampiezza o la profondità dell'espansione stereo. Ruotare in senso orario per aumentare l'espansione.
Delay	Questo parametro aumenta la quantità di differenza tra i canali sinistro e destro per aumentare ulteriormente l'effetto stereo.
Color	Questo parametro genera anche delle differenze tra i canali per aumentare l'effetto stereo.
Mono	Porta l'uscita in mono, per verificare la presenza di possibile colore indesiderato nel suono che potrebbe talvolta verificarsi quando si crea un'immagine stereo artificiale.

StereoEnhancer



Questo plug-in espande l'ampiezza stereo di materiale audio (stereo). Non può essere utilizzato con file mono.

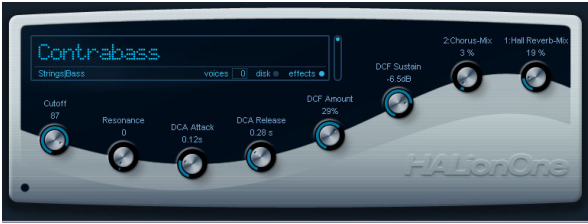
I parametri sono i seguenti:

Parametro	Descrizione
Width	Controlla l'ampiezza o la profondità dell'espansione stereo. Ruotare in senso orario per aumentare l'espansione.
Delay	Questo parametro aumenta la quantità di differenza tra i canali sinistro e destro per aumentare ulteriormente l'effetto stereo.
Color	Questo parametro genera anche delle differenze tra i canali per aumentare l'espansione stereo.
Mono	Porta l'uscita in mono, per verificare la presenza di possibile colore indesiderato nel suono che potrebbe talvolta verificarsi quando si espande l'immagine stereo.

2

HALionOne

Introduzione



HALionOne è un campionatore in grado di riprodurre contenuti sonori nel formato *.hsb (HALion Sound Bank). Questi campioni hanno dei file preset associati in cui sono salvate le impostazioni del pannello di controllo e fanno riferimento ai campioni HSB. Sono inclusi numerosi preset (come file *.vstpreset e *.trackpreset).

Il funzionamento di HALionOne è estremamente semplice; caricate un preset (un file *.vstpreset o *.trackpreset per una traccia Instrument) e iniziate a suonare! E' comunque ovviamente possibile agire sui parametri di base per adattare il suono ai propri gusti.

Parametri di HALionOne

HALionOne si differenzia dagli altri VST Instrument per il fatto che i parametri del pannello che vengono mostrati possono variare in base ai parametri salvati nel file HSB. I file HSB non possono essere creati con HALionOne, e HALionOne legge solamente i file HSB forniti con Cubase AI. In questi file, determinati parametri sono assegnati come parte del file e dei programmi (o preset) associati. Ciò significa che per ciascun preset, solo i parametri assegnati vengono mostrati nel pannello dell'instrument. Generalmente si tratta dei cutoff dei filtri, dei parametri DCA e DCF e di tutti i parametri degli effetti assegnati (gli effetti sono "integrati").

Se si carica HALionOne per una traccia Instrument e si seleziona ad esempio il preset "Draw Organ", sono mostrati i seguenti parametri:

Parametro	Descrizione
Cutoff	Consente di modificare la frequenza del filtro o il cutoff. Il filtro usato è un filtro Passa-Basso Waldorf, con inclinazione di 24dB.
Resonance	Aumentando il valore di risonanza del filtro vengono enfatizzate le frequenze intorno alla frequenza del filtro impostata.
DCF Amount	Controlla la quantità dell'involuppo del DCF (filtro).

Parametro	Descrizione
DCA Attack	Controlla il tempo impiegato dal segnale DCA per raggiungere il suo livello più elevato.
DCA Decay	Controlla il tempo impiegato dal segnale DCA per decadere al livello del sustain.
DCA Sustain	Controlla il livello del segnale DCA dopo la fase di Decay, finché viene premuto un tasto sulla tastiera MIDI.
DCA Release	Controlla il livello del segnale DCA dopo che viene rilasciato un tasto.
DCA Amount	Controlla la quantità dell'involuppo del DCA (amplificatore).

L'assegnazione di questi parametri è usata per molti dei preset di HALionOne, ma non per tutti. Come detto sopra, potrebbero essere visualizzati altri parametri; questi verranno mostrati in maniera chiara sul pannello. Per la maggior parte dei preset vi sono anche degli effetti associati – i parametri degli effetti sono generalmente assegnati a dei controlli rapidi sulla destra e in genere controllano il mix dry/wet (originale/processato) dell'effetto.

Utilizzo degli effetti

- Questo pulsante, situato nella parte inferiore destra del box che visualizza il nome del preset, consente di bypassare qualsiasi effetto. Il LED blu di fianco al pulsante si illumina se nel preset è in uso qualche effetto.

Cursore Efficiency

Il cursore Efficiency consente di bilanciare la qualità audio con la conservazione della potenza del computer. Più bassa è l'impostazione, più voci sono disponibili. Come compromesso però, viene ridotta la qualità sonora.

Voices

- Il campo Voices visualizza dinamicamente il numero di voci correntemente usate.

LED di attività MIDI e Disk

Il LED di attività MIDI indica l'ingresso MIDI ricevuto. Il LED Disk si illumina di verde quando dei campioni vengono riprodotti dal disco e di rosso quando i campioni non possono essere caricati in tempo dal disco. In tal caso va considerata l'ipotesi di ridurre il valore del cursore Efficiency. Quando il LED Disk non si illumina, i campioni vengono letti dalla memoria.

Locate Contents

Se i file contenuto di HALionOne sono stati spostati in una posizione diversa (cioè in qualsiasi altra posizione rispetto alla cartella in cui questi erano stati immagazzinati al momento dell'installazione), è necessario usare la funzione Locate Contents per "informare" HALionOne su dove trovare i relativi file. Ciò avviene come segue:

- Fare clic-destro in qualsiasi punto del pannello di controllo e selezionare "Locate contents".

Si apre una finestra in cui è possibile navigare fino a raggiungere la posizione della cartella.

HALionOne e file MIDI

Quando l'opzione Preferenze "Importa su Tracce Instrument" è attiva (nella pagina MIDI-MIDI File), se si importa un file MIDI in Cubase AI, viene automaticamente impostata una traccia instrument, con HALionOne come instrument associato. Ciò consente di ascoltare rapidamente qualsiasi file MIDI importato, in modo da poter modificare le impostazioni dei parametri o di aggiungere effetti ecc.

Indice analitico

A

Altri plug-in [21](#)
AmpSimulator [7](#)
AutoPan [15](#)

B

Bitcrusher [21](#)

C

Chopper [21](#)
Chorus [16](#)

D

DaTube [8](#)
Distortion [8](#)

F

Flanger [16](#)

G

Gate [8](#)

H

HALionOne [25](#)

L

Limiter [9](#)

M

Metalizer [17](#)
MIDI Gate [10](#)
MonoDelay [6](#)
MonoToStereo [24](#)

O

Octaver [22](#)

P

Phaser [17](#)
PingPongDelay [7](#)
Plug-in di Delay [6](#)
Plug-in di Dinamica [8](#)
Plug-in di Distorsione [7](#)
Plug-in di Modulazione [15](#)
Plug-in di Restauro Audio [23](#)
Plug-in di Reverbero [23](#)
Plug-in Spaziali [24](#)

R

Ringmodulator [18](#)
RoomWorks SE [23](#)
Rotary [19](#)

S

StepFilter [13](#)
StereoEnhancer [24](#)

T

ToneBooster [14](#)
Tranceformer [19](#)
Tremolo [20](#)
Tuner [22](#)

V

Vibrato [20](#)
VST Instrument
 HALionOne [25](#)
VSTDynamics [11](#)

W

WahWah [15](#)